v. 19.july.2012



DES SENSATIONS INCROYABLEMENT PROCHES D'UNE BATTERIE ACOUSTIQUE !



MODE D'EMPLOI

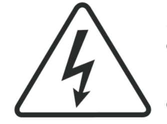
firmware rev_1.7

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

1) Lisez ces instructions ;
2) Conservez ces instructions ;
3) Tenez compte de tous les avertissements ;
4) Suivez toutes les instructions ;
5) N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité ;
6) Nettoyez-le uniquement avec un chiffon sec ;
7) Ne bloquez aucune ouverture de ventilation ; Installez-le conformément aux instructions du fabricant ;
8) Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que des radiateurs, bouches de chauffage, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) produisant de la chaleur ;
9) Ne neutralisez pas la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre. Une fiche polarisée a deux broches, l'une plus large que l'autre. Une fiche de terre a deux broches identiques et une troisième broche pour la mise à la terre. La broche plus large ou la troisième broche servent à votre sécurité. Si la fiche fournie n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète ;
10) Évitez de marcher sur le cordon d'alimentation et de le pincer, en particulier au niveau des fiches, des prises secteur, et du point de sortie de l'appareil ;
11) N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant ;
12) Débranchez cet appareil en cas d'orage ou de non utilisation prolongée ;
13) Confiez toute réparation à des techniciens de maintenance qualifiés. Une réparation est nécessaire si l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, par exemple si le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé sur l'appareil ou si des objets sont tombés dedans, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement, ou s'il est tombé ;
14) AVERTISSEMENT : pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie ni à l'humidité et ne placez pas sur cet appareil d'objet rempli de liquide sur l'appareil, comme par exemple un vase ;
15) L'équipement doit être installé près de la prise secteur qui doit être aisément accessible ;
16) Le cordon d'alimentation doit être débranché avant toute réparation.

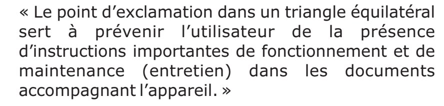
PLUS D'INFORMATIONS
Pour la garantie et des informations sur le SAV, veuillez contacter votre distributeur local Mark Drum (dont l'adresse est disponible sur www.markdrum.it).
Pour des informations techniques, visitez notre site www.markdrum.it et remplissez le formulaire de la page SUPPORT.

Nous espérons que vous apprécierez votre kit Mark Drum et qu'il vous servira à faire de l'excellente musique !



« Le symbole d'éclair à tête de flèche dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence dans l'enceinte du produit d'une « tension dangereuse » non isolée d'une grandeur suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les personnes. »





« Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral sert à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans les documents accompagnant l'appareil. »





MODE D'EMPLOI

firmware rev_1.7

Félicitations pour votre achat du kit **YES Mark Drum** !
Ce mode d'emploi vous aidera à tirer le meilleur parti de votre batterie électronique YES Mark Drum.
Pour découvrir et comprendre les remarquables fonctions de votre module de sons YES, veuillez lire la totalité de ce mode d'emploi.
Si vous avez des questions après l'avoir lu, n'hésitez pas à contacter notre département d'assistance clientèle à info@markdrum.it.
Téléchargez le mode d'emploi et gardez-le à proximité pour facilement vous y référer.

Merci à nouveau et profitez bien de votre YES Mark Drum.

INDICE

1. MENUS D’INSTRUMENT

Quand vous pressez la touche de n’importe quel instrument individuel (SNARE, TOM1, RIDE, etc.), les menus suivants apparaissent à l’écran :
KIT
VOLUME
COMPRESSOR (uniquement pour Snare (caisse claire), Kick (grosse caisse) et Toms) -> PRESET, VALUE%, ATTACK, RELEASE, RATIO
REVERB
LAYER
PLAYER IMMERSION
TRIGGER -> THRESHOLD, ACTION, GAIN
RIM (uniquement pour la caisse claire et les toms) -> FULL RIMSHOT SOUND, RIM SOUND, REVERB RIM, VOLUME RIM, GAIN
CALIBRATION (uniquement pour la caisse claire et la charleston)
CONFIGURE
RESTORE FACTORY

1.1 - KIT

Sélectionner **KIT** depuis un menu d’instrument permet de changer le son de cet instrument. Le premier instrument affiché est l’instrument actuellement actif.
Quand vous faites défiler les choix possibles, si vous vous arrêtez sur un instrument, il est automatiquement chargé après 2 secondes.

* Kit:.. MPX Bronze P
VOLUME
COMPRESSOR
REVERB

Pour revenir aux MENUS D’INSTRUMENT, pressez OK.
Presser la touche BACK (<) restaurera le son d’origine.La dernière lettre du nom de l’instrument sera **P**, **L** ou **K** (par exemple, « Electro K »).
P indique que l’instrument sélectionné permet d’utiliser la sensation d’immersion du batteur (Player Immersion) ; **L** indique que l’instrument permet d’utiliser une couche supplémentaire (Layer) ; et **K** signifie que l’effet kaléidoscopique est disponible.
Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les instruments que vous aviez sélectionnés dans quelque kit que ce soit retrouveront leurs réglages par défaut.
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.2 - VOLUME

VOLUME, qui se trouve dans le menu d’instrument, change le niveau de volume de l’instrument sélectionné.
A l’extinction du module de sons, tous les instruments retrouvent leur volume par défaut.

Kit: 01-Natural
* VOLUME -4.20DB
COMPRESSOR
REVERB

Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.3 - COMPRESSOR



COMPRESSOR, que l'on trouve dans le menu d'instrument, vous permet d'appliquer et de personnaliser une compression pour l'instrument sélectionné – mais uniquement pour la caisse claire, la grosse caisse et les toms.

Quand vous pressez OK, un autre menu apparaît :



PRESET (pré-réglages de compresseur)

GENTLE	Compression légère
CLASSIC	Compression moyenne polyvalente
MASSIVE	Compression massive
HEAVY	Compressione lourde
ATTACK#1	Renforcement des transitoires
ATTACK#2	Renforcement des transitoires
BRITISH	Pompage de la compression
SMOOTH	Compression de régulation douce du niveau
RUDE	Compression agressive avec atta que et relâchement marqués
IMPACT	Attaque et nivellement marqués

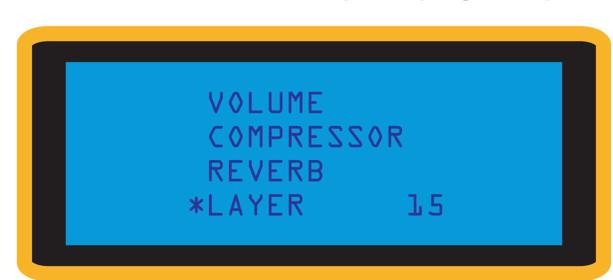
Quand vous faites des réglages manuels de la compression, les paramètres **VALUE%, ATTACK, RELEASE** et **RATIO** peuvent être changés.
Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les réglages de compression par défaut des instruments sont restaurés. Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.4 - REVERB



REVERB, trouvé dans le menu d'instrument, règle le pourcentage de réverbération de l'instrument (de 0 à 100).
Les paramètres de reverb d'un instrument peuvent être changés en pressant la touche de l'instrument et en faisant défiler jusqu'à la section REVERB.
Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les réglages de reverb par défaut des instruments sont restaurés. Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.5 - LAYER



LAYER, trouvé dans le menu d'instrument, ajoute un pourcentage de la couche supplémentaire ou Layer (de 0 à 100) pour l'instrument sélectionné.
Les réglages de couche pour la totalité du kit de


batterie peuvent être configurés en pressant **CREATIVE FX** et en faisant défiler

jusqu'au menu **LAYER**.
Si aucune couche n'est disponible pour l'instrument/kit sélectionné, le message « NOT AVAILABLE » (indisponible) apparaît.

Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les réglages de Layer par défaut des instruments sont restaurés. Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.6 - PLAYER IMMERSION

COMPRESSOR
REVERB
LAYER
*PLAYER_IMMERSION 20

PLAYER IMMERSION, trouvé dans le menu d'instrument, changera la valeur d'immersion à la place du batteur pour l'instrument sélectionné. Avec un réglage à 0, vous entendrez le son de la batterie tel qu'il est enregistré du point d'écoute du batteur; avec 100, le son est tel que perçu dans le public.
La valeur de Player Immersion pour la totalité du kit peut être changée en pressant CREATIVE FX et en faisant défiler jusqu'à PLAYER IMMERSION. Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, l'instrument retrouve sa valeur par défaut pour Player Immersion (100%), telle que réglée pour le kit sélectionné.
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

1.7 - TRIGGER

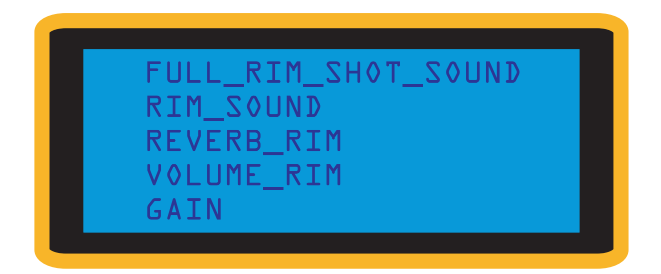
REVERB
LAYER
PLAYER_IMMERSION
*TRIGGER

*THRESHOLD 20
ACTION
GAIN

TRIGGER, dans le menu d'instrument, amène au sous-menu suivant :
THRESHOLD: (plage 0 -100) est le seuil de détection de frappe du pad par le capteur.
HIHAT SPEED (uniquement pour la charleston) définit la vitesse à laquelle le son de charleston fermée est produit chaque fois que l'on presse la pédale de charleston.

ACTION: (plage 0 -10), permet d'optimiser l'action en fonction de la force avec laquelle vous jouez normalement. 0 convient aux batteurs à toucher léger, 10 aux batteurs qui frappent fort.
GAIN: (plage 0 -100) est la valeur de gain pour l'amplitude des frappes.
Ces paramètres sont physiquement stockés dans la mémoire des pads et ne seront pas effacés à l'extinction du module de sons. Pour restaurer les valeurs par défaut, pressez **RESTORE FACTORY** dans le menu d'instrument.

1.8 - RIM



RIM, trouvé dans le menu d'instrument (et uniquement pour la caisse claire et les toms), amène au sous-menu suivant :
FULL RIMSHOT: (uniquement pour la caisse claire) se règle sur ON (par défaut) ou sur OFF. Sur « OFF », vous n'entendrez que le son du cercle ; sur « ON », vous entendrez le son complet de rimshot (peau + cercle).
Normalement, déclencher les deux sons en même temps devrait donner une élévation artificielle du volume, mais cette fonction est conçue pour conserver un niveau de volume constant, que le réglage soit sur ON ou sur OFF.
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).
RIM SOUND: vous permet d'assigner un son spécial au cercle (Rim) de l'instrument.
Pour assigner le même son à la peau et au cercle, sélectionnez RIM SOUND = NONE.
Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les réglages de cercle (RIM) par défaut des instruments sont restaurés.
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

REVERB RIM: (plage 0 -100) est le pourcentage de REVERB sur le son spécial assigné au cercle (RIM). Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les réglages REVERB RIM par défaut des instruments sont restaurés.
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).
VOLUME RIM: (plage 0 -100) est le niveau de volume du son spécial à associer au cercle (Rim). Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, l'instrument retourne à ses valeurs de RIM par défaut pour le kit sélectionné (toutefois, l'option FULL RIMSHOT sélectionnée ne change pas si vous changez de kit de batterie).
Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).
GAIN: (plage 0 -100) alors que VOLUME RIM contrôle le volume de sortie du son de cercle, le paramètre RIM GAIN contrôle le niveau d'entrée – qui indique au module de sons quel échantillon déclencher. Si votre gain est réglé par exemple très bas, vous n'aurez pas accès aux échantillons qui correspondent aux frappes fortes sur ce fût ou autre élément. À l'opposé, des valeurs de gain plus élevées activeront plus de sons enregistrés à forte puissance. Ce paramètre est conservé dans la mémoire de caisse claire/ tom et ne sera pas réinitialisé à sa valeur par défaut après extinction. Pour restaurer le paramètre d'origine, sélectionnez **RESTORE FACTORY** dans le menu d'instrument.

1.9 - CALIBRATION

CALIBRATION, trouvé uniquement dans les menus d'instrument SNARE (caisse claire) et HIHAT (charleston), initie la procédure de calibrage.
HIHAT (procédure pour charleston) : sert à ajuster la position fermée de la pédale de charleston.
Pressez CALIBRATION puis pressez OK. Réglez la pédale de charleston en position fermée et frappez délicatement la charleston avec une baguette, sans changer votre pression sur la pédale. Quand vous commencez à entendre des sons venant de la charleston, le calibrage est terminé.

CALIBRATION
PRESS OK

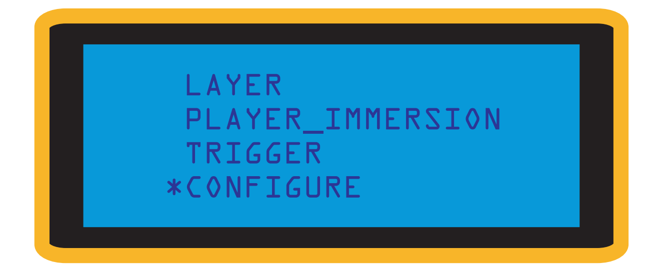
Une fois OK pressée (sinon, pressez BACK pour annuler), le message suivant s'affiche à l'écran :



SNARE (procédure pour caisse claire) : sert à ajuster la zone de frappe sur la peau de caisse claire. Pressez CALIBRATION puis pressez OK.
Jouez délicatement en frappant avec la baguette exactement sur le dessus du capteur situé près de la pince de rack. Quand vous commencez à entendre des sons venant de la caisse claire, le calibrage est terminé.

1.10 - CONFIGURE

CONFIGURE, trouvé dans le menu d'instrument, change l'identité du pad sélectionné (ne s'applique qu'à SNARE, TOM 1, TOM 2, TOM 3 et KICK).
N'importe quel instrument peut être affecté aux pads auxiliaires (PAD 1, PAD 2, PAD 3 ou PAD 4) pour faire jouer des sons spéciaux.



N'importe quel instrument peut être réaffecté à sa sonorité d'origine en sélectionnant la commande **RESTORE FACTORY** dans le menu d'instrument..

Pour configurer les pads, utilisez la procédure suivante:
1) Éteignez le module de sons ;
2) Branchez l'instrument directement au module de sons ;
3) Allumez le module de sons ;
4) Sélectionnez l'option CONFIGURE. Le message suivant apparaîtra :
« CONFIGURE WARNING! CHANGE PAD NAME. » (Avertissement de configuration! Changement de nom de pad). Pressez OK ;
5) Note : si les points ci-dessus (1-2-3) de cette procédure n'ont pas été accomplis, le message suivant apparaîtra : « ERROR! MORE THAN ONE PAD FOUND! » (Erreur ! Plusieurs pads détectés !) ;
6) Pressez PAD 1, PAD 2, PAD 3 ou PAD 4 pour configurer l'instrument comme un pad auxiliaire pour des sons spéciaux. Le message suivant apparaîtra : « CONFIGURE. NOW PRESS NEW INSTRUMENT NAME » (Configuration. Pressez maintenant un nouveau nom d'instrument). Pressez BACK pour annuler ;
7) Dès que la touche PAD a été pressée, éteignez le module de sons et rebranchez le module de sons et l'instrument de façon standard.

Si vous assignez plusieurs pads à un même instrument (par exemple le pad 1), les pads produiront le même son mais certaines fonctions telles que **TRIGGER**, **ACTION**, **GAIN**, etc. seront désactivées, faisant s'afficher le message « **PAD CONFLICT** » (conflit de pads). Pour restaurer la configuration d'instrument d'origine, choisissez l'option **RESTORE FACTORY** dans le menu d'instrument.

1.11 - RESTORE FACTORY

RESTORE FACTORY, trouvé dans les menus d'instrument, restaure le son d'usine et toutes les valeurs de déclenchement (TRIGGER) du pad sélectionné. Les données sont conservées dans la mémoire de l'instrument et ne changeront pas après extinction du module de sons.

PLAYER_IMMERSION
TRIGGER
CONFIGURE
*RESTORE_FACTORY

2. CREATIVE FX

Les effets créatifs (Creative FX) associés à chaque kit seront appliqués à tous les instruments du kit.

Quand vous pressez la touche **CREATIVE FX**, le sous-menu suivant apparaît :

*PLAYER_IMMERSION
LAYER
KALEIDOSCOPIC

PLAYER IMMERSION: pourcentage (%) d'immersion à la place du batteur (si disponible dans le kit sélectionné).
0 = les sons ont été enregistrés depuis la position du batteur, 100 = les sons ont été enregistrés depuis la position du public.

LAYER: pourcentage de la couche de son supplémentaire qui peut être ajoutée pardessus les instruments (si disponible dans le kit sélectionné).

KALEIDOSCOPIC: la valeur en pourcentage de l'effet kaléidoscopique (activation d'échantillons d'aléatoires), si disponible dans le kit sélectionné.

Veuillez vous référer à la documentation fournie avec votre batterie pour voir la liste des effets créatifs disponibles pour chaque kit.

3. MENU

Quand vous pressez la touche MENU, vous voyez les sections suivantes:

*REVERB
EQUALIZATION
MIDI
OUTPUT

REVERB -> PRESET, LEVEL, PREDELAY, DIFFUSION, SHAPE, TIME COLOUR, HPF
EQUALIZATION -> PRESET, LOW GAIN, LOW FREQ, MID FREQ, MID GAIN, MID Q, HIGH GAIN, HIGH FREQ
MIDI -> INPUT, OUTPUT
OUTPUT -> MASTER VOLUME, OUT STEREO, OUT LEFT HAND, OUT MONO
SYSTEM -> SW REVISION, SW UPGRADE SM, SW UPGRADE PADS



REVERB applique des effets de réverbération au kit de batterie. Chaque instrument peut avoir sa propre valeur de pourcentage de reverb; afin d'appliquer/modifier la reverb, augmentez simplement le pourcentage de reverb de chaque instrument, dans la section REVERB du menu de chaque instrument.
Quand vous sélectionnez REVERB, le sous-menu suivant apparaît :

*PRESET
level
predelay
diffusion

PRESET (pour appliquer les préréglages de reverb)

Drummer 1	Petite pièce/salle	0,5 s
Drummer 2	Petite pièce/salle sourde avec pré-retard	0,5 s
Solid Verb	Reverb à forts médiums	0,8 s
Bright Slam	Petite reverb brillante	0,9 s
Thin Verb	Reverb fine	1 s
Rounded	Reverb douce médium	1 s
Dark Side	Reverb médium sourde	1 s
Rich One	Grosse reverb riche de salle moyenne	1,2 s
Fat Stage	Grosse reverb large de salle moyenne	1,4 s
Ballad 1	Salle riche en médiums avec pré-retard	1,4 s
Ballad 2	Salle riche en médiums avec pré-retard (plus sourde que 1)	1,8 s
Ballad 3	Salle riche en médiums avec pré-retard (plus sourde que 2)	2,4 s
LX Class	Salle de grande classe	2,9 s
Garage	Reverb sombre et profonde	3 s
Big Hall	Salle riche et de grande taille	3,5 s

Si vous voulez personnaliser vos réglages de reverb, les paramètres suivants peuvent être modifiés :
Level : contrôle le niveau de l'effet (0 % - 100 %).
Pre-delay : règle le temps qui sépare le son sec du début de la réverbération. Cela peut servir à créer une sensation de distance et de volume dans un espace acoustique (0 - 200 ms).
Diffusion : contrôle le degré d'augmentation dans le temps de la densité de l'écho initial (0 % - 100 %).
Shape : détermine le contour de l'enveloppe de réverbération. Avec SHAPE complètement abaissé, la réverbération se constitue de façon explosive et décline très rapidement. Quand on monte la valeur de SHAPE, la réverbération se constitue plus lentement (0 % - 100 %).
Time : règle la durée de la queue de réverbération (0,5 s - 10 s).

Colour : les environnements réels tendent à atténuer les hautes fréquences en raison des propriétés d'amortissement des matériaux des murs et des objets présents dans la pièce, qui absorbent principalement les hautes fréquences. Le paramètre Colour contrôle l'ampleur de cette absorption et peut être utilisé pour simuler différents types de revêtement de salle (0 % - 100 %).
HPF (filtre passe-haut) : règle la fréquence de coupure en-dessous de laquelle le son sec n'est pas réverbéré. Cela peut servir à éviter les grondements dans les basses fréquences, en fonction du son source (30 Hz - 1800 Hz).
Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les instruments retournent à leur valeur de reverb par défaut (0 %). Pour sauvegarder votre configuration, utilisez la procédure de création de kit ou « CREATE KIT » (voir page 11).

3.2 - EQUALIZATION



EQUALIZATION applique une correction tonale (égalisation) à la sortie du kit de batterie. Cette section comprend le sous-menu suivant :

PRESET (sélection des pré-réglages d'égalisation)

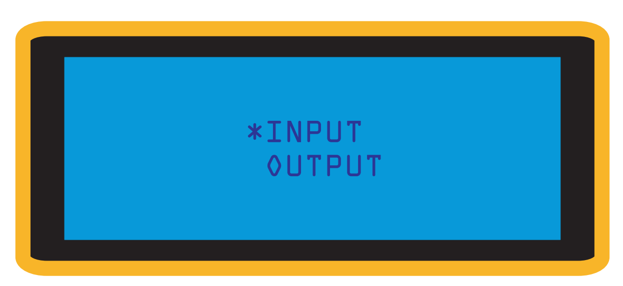
Loudness 1	Délicat renforcement de la sonie (loudness)
Loudness 2	Renforcement de la sonie (loudness)
Booster	Renforcement massif
Boomy 1	Correction de salle résonnante : coupure à 90 Hz
Boomy 2	Correction de salle résonnante : coupure à 80 Hz et léger renforcement des aigus

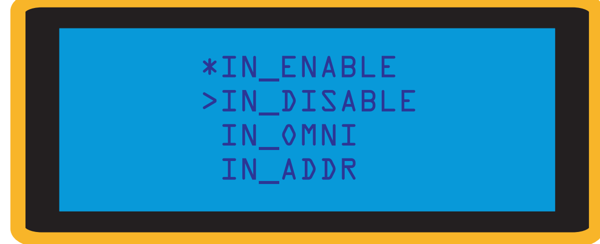
Ci-dessous sont indiqués les paramètres qui peuvent être changés si vous voulez personnaliser vos réglages d'égalisation :
LOW GAIN : (gain des graves), plage de -15 dB à +15 dB
LOW FREQ : (fréquence des graves), plage de 30 Hz à 450 Hz
MID FREQ : (fréquence des médiums), plage de 50 Hz à 9800 Hz
MID GAIN : (gain des médiums), plage de -15 dB à +15 dB
MID Q : (largeur de bande ou « Q » des médiums), plage de 0,2 à 4,9
HIGH GAIN : (gain des aigus), plage de -15 dB à +15 dB
HIGH FREQ : (fréquence des aigus), plage de 1000 Hz à 19800 Hz

Quand vous changez de kit de batterie ou éteignez le module de sons, les instruments retournent à leur valeur d'égalisation par défaut.

3.3 - MIDI

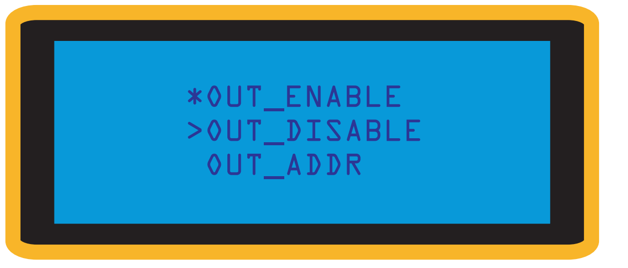
Le menu **MIDI** sert à régler les paramètres MIDI. Les sous-menus suivants sont inclus dans cette section :
INPUT -> IN ENABLE, IN DISABLE, IN OMNI, IN ADDR
OUTPUT -> OUT ENABLE, OUT DISABLE, OUT ADDR
IN ENABLE : active l'entrée MIDI
IN DISABLE : désactive l'entrée MIDI
IN OMNI : active la réception Omni (tous canaux) en entrée
IN ADDR : canal MIDI de réception (1 -16)
OUT ENABLE : active la sortie MIDI
OUT DISABLE : désactive la sortie MIDI
OUT ADDR : canal MIDI d'émission (1 -16)





À l'extinction du module de sons, les instruments retournent à leurs réglages MIDI par défaut (Off).

Le caractère « **>** » signifie « option sélectionnée ». Le caractère « ***** » est le sélecteur de rangée; presser OK sélectionne l'option dans cette rangée.



3.4 - OUTPUT

Le menu **OUTPUT** configure les réglages de sortie. Les sous-menus suivants sont inclus dans cette section :



MASTER VOLUME : volume de la batterie, de -45 dB à +6 dB
OUT STEREO : active la sortie stéréo (par défaut)
OUT LEFT HAND : inverse la gauche et la droite dans la sortie stéréo
OUT MONO : active la sortie mono
À l'extinction du module de sons, les instruments retrouvent leur réglage de sortie (OUTPUT) par défaut (stéréo, 0 dB).
Le caractère « **>** » signifie « option sélectionnée ».
Le caractère «***** » est le sélecteur de rangée ; presser OK sélectionne l'option dans cette rangée.

3.5 - SYSTEM

Le menu SYSTEM sert à mettre à jour le firmware (logiciel interne) du module de sons et de chaque pad.
Les sous-menus suivants sont inclus dans cette section :

*SW_REVISION
SW_UPGRADE_SM
SW_UPGRADE_PAD
SW_RECOVERY_USB
RAW_DATA

SW REVISION: affiche la version de firmware du module de sons, du DSP (processeur de signal numérique) et de chaque pad.
SW UPGRADE SM : mise à jour du firmware du module de sons
- Éteignez le module de sons ;
- Débranchez tous les câbles du module de sons : câbles jack 6,35 mm pour instrument, entrée Aux, casque et BUS ;
- Copiez le fichier de firmware .mdf sur la carte SD depuis votre ordinateur puis remettez la carte SD dans le module de sons ;
- Allumez le module de sons ;
- Pressez la touche MENU, puis sélectionnez : SYSTEM -> SW_UPGRADE_SM

L'avertissement suivant apparaîtra :
SW UPGRADE
SOUND MODULE
PRESS OK

- Pressez OK (ou BACK pour annuler) ;
- Attendez une minute, et quand les touches blanches (CREATIVE FX, MENU, LOOP REC) commencent à clignoter, vous pouvez éteindre le module de sons pour terminer la procédure de mise à jour.

Avertissement : si vous éteignez le module de sons durant la mise à jour du firmware, le module de sons ne pourra plus redémarrer !

SW UPGRADE PADS : mise à jour du firmware des pads
- Éteignez le module de sons ;
- **Avertissement** : débranchez tous les câbles du module de sons, y compris les câbles d'entrée auxiliaire et de casque ;
- Copiez le fichier de firmware .mdf sur la carte SD depuis votre ordinateur puis remettez la carte SD dans le module de sons ;
- Branchez directement au port BUS du module de sons l'instrument que vous voulez mettre à jour ;
- Allumez le module de sons ;
- Pressez la touche MENU, puis sélectionnez : SYSTEM -> SW_UPGRADE_PAD
L'avertissement suivant apparaîtra :
SW UPGRADE SOUND MODULE
PRESS OK
- Pressez OK (ou BACK pour annuler) ;
- Attendez quelques secondes ;
- Une fois la mise à jour terminée, éteignez le module de sons et reconnectez-le au système du rack. Remettez l'instrument à sa place.
- Allumez le module de sons, ensuite pressez la touche d'instrument du pad dont le firmware a été mis à jour et sélectionnez l'option RESTORE_FACTORY (par exemple, si vous avez mis à jour la caisse claire, pressez SNARE->RESTORE_FACTORY) ;
- La mise à jour du firmware du pad est alors terminée.
Avertissement : si vous éteignez le module de sons ou débranchez l'instrument du module de sons durant la mise à jour du firmware, l'instrument peut ne plus pouvoir démarrer !
SW RECOVERY USB: pour la maintenance par les SAV agréés uniquement.
RAW DATA : affiche en bas à gauche de l'écran que le pad a été frappé par le batteur.

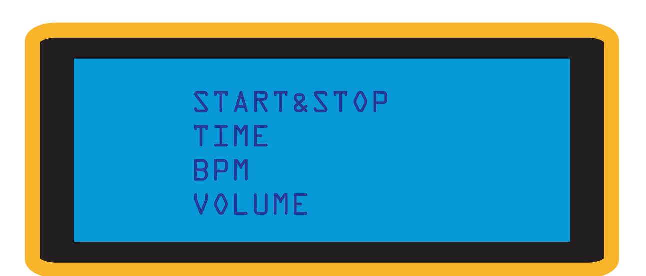
Les instruments sont identifiés à l'aide des abréviations suivantes :
SN : Snare ou caisse claire
SNR : Snare Rim ou cercle de caisse claire
T1 : Tom 1
R1 : Rim Tom 1 ou cercle de tom 1
T2 : Tom 2
R2 : Rim Tom 2 ou cercle de tom 2
T3 : Tom 3
R3 : Rim Tom 3 ou cercle de tom 3
HH : Hi-hat ou charleston
CR : Crash



RD : Ride
K : Kick ou grosse caisse
P1 : Pad auxiliaire 1
P2 : Pad auxiliaire 2
P3 : Pad auxiliaire 3
P4 : Pad auxiliaire 4

4. TEMPO

Quand vous pressez la touche **TEMPO**, le menu suivant apparaît et permet de régler le métronome :
START/STOP : lance et arrête le métronome
TIME : sert à sélectionner la signature rythmique ou format de mesure (2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 6/8, 9/8, 12/8) et les sous-divisions



(NONE pour aucune, eighths pour croches et sixteenths pour doubles-croches).
Les sous-divisions ne sont disponibles que pour les rythmiques binaires.
BPM : tempo en battements par minute
VOLUME : plage 0 -100
SELECT SOUND (son de métronome) -> STICK, BEEP, COWBELL, SNAP, CLAVE
TAP TEMPO : une fois que vous avez pressé cette touche, frappez au moins deux fois sur n'importe quel pad et le module de sons détectera l'intervalle de vos frappes pour calculer le tempo auquel vous jouez. Pour de meilleurs résultats, utilisez la grosse caisse.

5. LOOP



LOOP REC : quand vous pressez cette touche, l'enregistrement en boucle (LOOP) démarre avec le réglage actuel du métronome. Les deux premières mesures sont un précompte (elles ne seront pas enregistrées) puis les quatre mesures suivantes seront enregistrées et mises en boucle.

LOOP OPTIONS (options de boucle) :
STOP arrêtera la boucle enregistrée.
START fera démarrer la boucle enregistrée.
Une fois le module de sons éteint, la boucle enregistrée est effacée.

6. CREATE KIT



Pour créer un kit personnalisé avec votre jeu d'instruments et d'effets, utilisez la procédure suivante :

a. Sélectionnez les instruments et effets que voulez inclure.

b. Pressez CREATE KIT et sélectionnez la mémoire USER_KIT dans laquelle vous aimeriez conserver votre kit. Puis pressez OK et le kit sera sauvegardé.

Le kit personnel (User Kit) mémorisé ne sera pas effacé après extinction.
Pour charger un **USER KIT**, pressez la touche **KIT**, et faites défiler jusqu'au kit désiré.

7. KIT



La touche **KIT** vous donne accès aux kits de batterie disponibles.
Le symbole « **>** » identifie le kit actuellement chargé. Le même symbole (>) sert aussi à pointer le kit actuellement en cours de chargement.
Utilisez les touches **HAUT**/**BAS** ou tournez vers la gauche/droite la molette « **VALUE** » pour choisir le kit désiré.
Quand le curseur (**>**) reste sur un nom de kit plus d'une seconde, le chargement de ce kit démarre automatiquement.
Les kits personnels (User Kits) sont disponibles à la fin de la liste des kits.

25. FAQ Foire Aux Questions

Pour une liste numérotée pratique des questions de la FAQ, veuillez consulter la dernière page de ce mode d'emploi.

1 .Comment naviguer dans les menus ?

Pour accéder à un menu, pressez simplement une touche du module de sons qui a un menu (touches d'instrument, par exemple ; ou touches MENU, CREATIVE FX, etc.).
Le curseur « * » est le pointeur qui identifie l'option sélectionnée.
Pour faire monter et descendre le curseur, utilisez les touches Haut et Bas, ou tournez la molette vers la gauche ou la droite.
Pour sélectionner un choix de menu, pressez OK ou la touche Droite.
Dans le menu KIT, le symbole du pointeur est « > ».
Le menu KIT (touche KIT) est le seul menu qui ne nécessite pas que vous pressiez la touche OK ou Droite quand vous faites votre sélection. Dans ce menu, quand le curseur reste sur n'importe quelle ligne pendant plus d'une seconde, il sélectionne automatiquement cette option.

---

2. Quelles sont les zones de jeu des cymbales ?

Ne jouez pas dans cette zone

Cloche ou dôme

Le capteur de bord/étouffement se trouve juste sous ce revêtement caoutchouteux

Corps

---

3. Quelle est la configuration standard d'instruments de la YES et quels sont les sons YES Mark Drum ?

Le kit de batterie YES de Mark Drum a 12 instruments : 8 instruments standard et 4 instruments pour pads auxiliaires.
Les huit instruments standard sont : Snare (caisse claire), Tom1, Tom2, Tom3, Ride, Crash, Hi-Hat (charleston) et Kick (grosse caisse).
Les pads auxiliaires sont des pads à une seule zone ou des toms/caisses claires à cercle. Les toms, la caisse claire, la grosse caisse et les cymbales peuvent également être transformés en pads auxiliaires avec l'option CONFIGURE du menu d'instrument.
Les sons sont divisés en deux catégories : sons de batterie standard et sons spéciaux.
Les sons de batterie standard peuvent être joués au moyen des instruments caisse claire, tom, cymbale etc. Une caisse claire peut jouer des sons de caisse claire, le tom 1 peut jouer les sons de tom 1 (etc.) mais il n'est pas possible de dépareiller sons et instruments – par exemple, il n'est pas possible de faire sonner une caisse claire comme une cymbale.

Des sons spéciaux peuvent être assignés aux cercles de caisse claire et de toms ainsi qu'aux pads auxiliaires. Les sons spéciaux sont : cowbell (cloche), sticks (baguettes), tambourine (tambourin), conga, clave, etc. Référez-vous à la liste des sons spéciaux fournie pour des détails. Par exemple, voici comment configurer une grosse caisse comme un pad auxiliaire afin de l'utiliser pour faire jouer un son de cloche :
- Éteignez le module de sons ; branchez la grosse caisse directement au module de sons et allumez-le ;
- Pressez la touche KICK, sélectionnez l'option CONFIGURE et pressez OK. Les détails de l'option CONFIGURE se trouvent dans « Comment créer un pad auxiliaire ? » dans la FAQ ;
- Assignez un nouveau nom d'instrument ; par exemple pressez la touche PAD1 (ou PAD2 ou PAD3 ou PAD4) ;
- Éteignez le module de sons. Reconnectez le module de sons et la grosse caisse au rack dans leur position de configuration standard puis allumez le module de sons ;
- Pour choisir le son désiré, pressez la touche PAD1 (ou la touche PAD qui a été sélectionnée) et sélectionnez un son dans le menu KIT, par exemple le son «cowbell»;
- À présent, la grosse caisse fait jouer le son de cloche.

---

4. Comment les sons spéciaux sont-ils automatiquement assignés aux cercles de tom et aux pads auxiliaires ?

Durant le redémarrage, le module de sons vérifie les instruments qui sont connectés au système de rack. Si aucun pad auxiliaire n'est connecté, les trois sons spéciaux du kit sont assignés aux cercles des Tom1, Tom2 et Tom3.
Si un pad auxiliaire est connecté, le quatrième son spécial du kit sélectionné est assigné au pad auxiliaire. Si un pad auxiliaire est connecté au kit de batterie alors que le module de sons est déjà allumé, le son doit être chargé manuellement.
Si deux pads auxiliaires sont connectés au module de sons via le système de rack, le son du cercle du Tom3 est transféré au second pad auxiliaire connecté.
Si trois pads auxiliaires sont connectés au module de sons via le système de rack, les sons des cercles des Tom2 et Tom3 sont transférés à deux des pads auxiliaires connectés.
Si quatre pads auxiliaires sont connectés au module de sons via le système de rack, les sons des cercles des Tom1, Tom2 et Tom3 sont transférés à trois des pads auxiliaires connectés.
Il reste possible d'assigner des sons spéciaux aux cercles des toms (jusqu'à 17 sons), mais uniquement manuellement.

---

5. Comment créer un pad auxiliaire ?

La caisse claire, les toms, la grosse caisse et les cymbales (mais pas la charleston) peuvent être transformés en pads auxiliaires à zone unique, à l'aide de la procédure suivante :
- Éteignez le module de sons ;
- Branchez directement au port d'entrée BUS du module de sons l'instrument que vous voulez configurer comme un pad auxiliaire ;
- Allumez le module de sons ;
- Pressez la touche correspondant à l'instrument connecté ; c'est-à-dire que si vous avez branché une caisse claire au module de sons, pressez la touche SNARE ;

- Faites défiler le menu et pressez OK quand vous arrivez sur CONFIGURE.
Cet avertissement apparaîtra :

```
CONFIGURE WARNING!
CHANGE PAD NAME!!
Press OK
```

- Pressez la touche OK pour continuer ou pressez la touche BACK pour annuler ;
- Si l'instrument n'a pas été directement connecté au module de sons, ce message d'erreur apparaîtra :

```
ERROR
MORE THAN ONE PAD
FOUND
```

Ce message apparaîtra :

```
CONFIGURE
NOW PRESS NEW
INSTRUMENT NAME
```

- Pressez BACK pour annuler ;
- Puis pressez une des touches PAD : PAD1 ou PAD2 ou PAD3 ou PAD4 (ou BACK pour annuler) ;
- Une fois le nouvel instrument configuré, le message suivant apparaîtra :

```
PAD CONFIGURED
WAIT!
```

Et après quelques secondes :

```
NOW RECONNECT DRUM
AND TURN OFF
SOUND MODULE
```

- Éteignez le module de sons et reconnectez l'instrument et le module de sons au système de rack selon la configuration standard.
- Puis, allumez le module de sons.

---

6. Comment savoir si un pad auxiliaire est le Pad1, Pad2, Pad3 ou Pad4 ?

Pressez la touche MENU et faites défiler jusqu'à l'option SYSTEM, pressez OK puis faites défiler jusqu'à RAW_DATA. Pressez la touche OK.
En bas à gauche de l'écran, quand on frappe n'importe quel instrument, son nom apparaît. Les noms P1, P2, P3, P4 sont les noms des pads auxiliaires 1, 2, 3 et 4.
Pour restaurer le nom de l'instrument d'origine, allez dans le menu de l'instrument, sélectionnez RESTORE_FACTORY et pressez OK.
(Par exemple, si CRASH a été configuré comme PAD4, pressez la touche de l'instrument PAD4 et sélectionnez RESTORE_FACTORY)
Puis éteignez le module de sons et rallumez-le.
L'instrument s'affichera avec son nom d'origine.

---

7. Comment configurer un tom pour en faire une caisse claire ou vice-versa ?

Les noms de caisse claire (Snare) et de tom peuvent être échangés.
Par exemple, pour configurer un Tom3 comme une caisse claire (Snare), suivez la procédure utilisée pour configurer les pads en pads auxiliaires.
Plutôt que de sélectionner un instrument PAD1-PAD4, sélectionnez celui que vous voulez configurer : SNARE, par exemple.

8. Comment effectuer une mise à jour du firmware du module de sons ?

- Éteignez le module de sons ;
- **Avertissement** : débranchez tous les câbles du module de sons : câbles jack 6,35 mm pour instrument, entrée Aux, casque et BUS ;
- Copiez le fichier de firmware .mdf sur la carte SD depuis votre ordinateur puis remettez la carte SD dans le module de sons ;
- Allumez le module de sons ;
- Pressez la touche MENU, puis sélectionnez : SYSTEM -> SW_UPGRADE_SM

L'avertissement suivant apparaîtra :

SW UPGRADE
SOUND MODULE
PRESS OK

- Pressez OK (ou BACK pour annuler) ;
- Attendez une minute, et quand les touches blanches (CREATIVE FX, MENU, LOOP REC) commencent à clignoter, vous pouvez éteindre le module de sons pour terminer la procédure de mise à jour.

Avertissement : si vous éteignez le module de sons durant la mise à jour du firmware, le module de sons ne pourra plus redémarrer !

---

9. Comment effectuer une mise à jour du firmware d'un instrument ?

- Éteignez le module de sons ;
- **Avertissement** : débranchez tous les câbles du module de sons, y compris les câbles d'entrée auxiliaire et de casque ;
- Copiez le fichier de firmware .mdf sur la carte SD depuis votre ordinateur puis remettez la carte SD dans le module de sons ;
- Branchez directement au port BUS du module de sons l'instrument que vous voulez mettre à jour ;
- Allumez le module de sons ;
- Pressez la touche MENU, puis sélectionnez :

SYSTEM -> SW_UPGRADE_PAD

L'avertissement suivant apparaîtra :

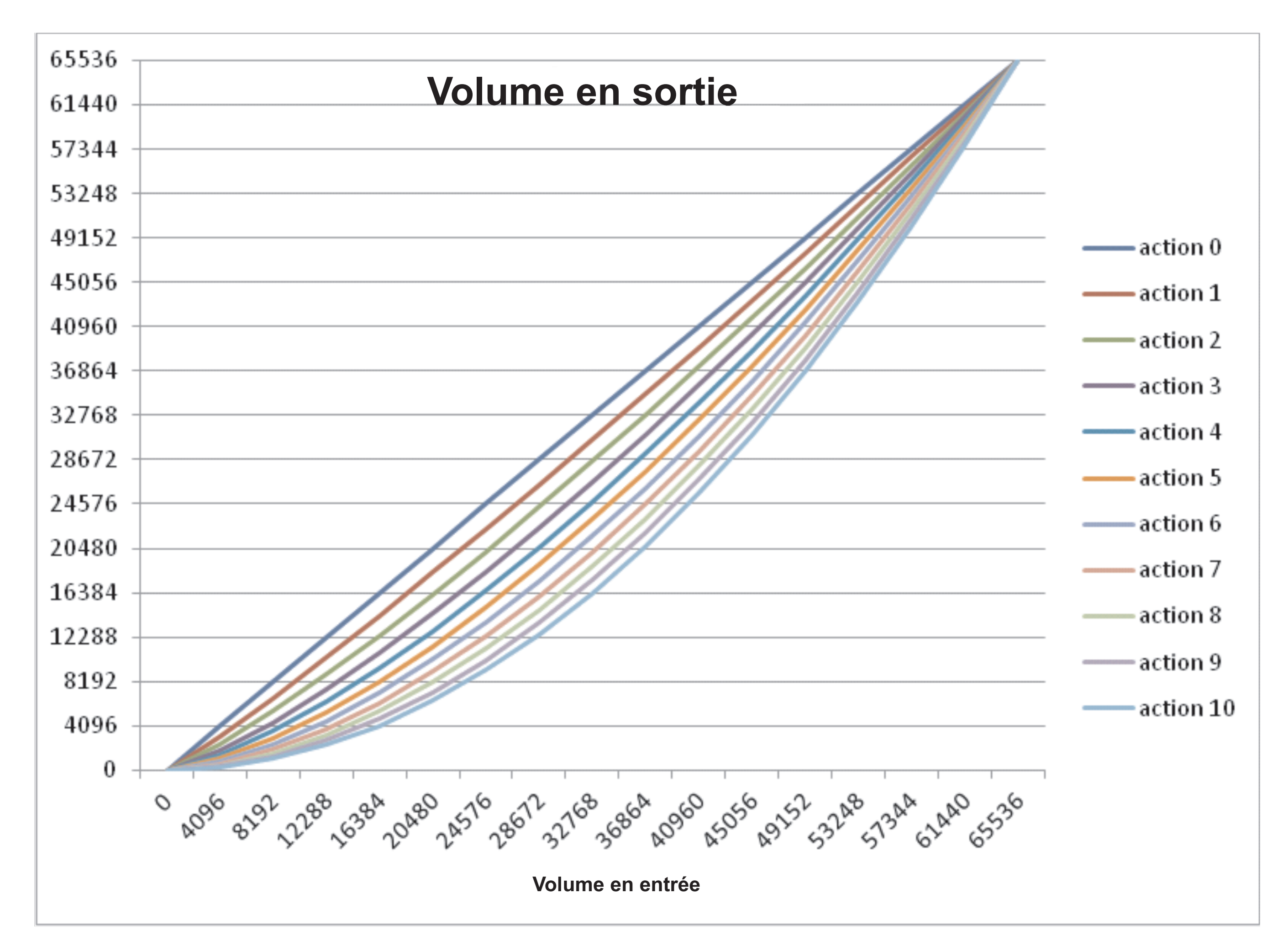
° SW UPGRADE PAD
PRESS OK

- Pressez OK (ou BACK pour annuler) ;
- Attendez quelques secondes ;
- Une fois la mise à jour terminée, éteignez le module de sons et reconnectez-le au système du rack. Remettez l'instrument à sa place.
- Allumez le module de sons, ensuite pressez la touche d'instrument du pad dont le firmware a été mis à jour et sélectionnez l'option RESTORE_FACTORY (par exemple, si vous avez mis à jour la caisse claire, pressez SNARE->RESTORE_FACTORY) ;
- À présent, la mise à jour du firmware du pad est terminée.

Avertissement : si vous éteignez le module de sons ou déconnectez l'instrument de celui-ci durant la mise à jour du firmware, l'instrument peut ne plus pouvoir démarrer !

10. Comment modifier la dynamique de l'instrument ?

ACTION et GAIN sont les paramètres qui contrôlent la dynamique de l'instrument.
Par exemple, si vous voulez essayer une nouvelle dynamique pour la ride, effectuez les opérations suivantes :
- Pressez la touche RIDE (ou celle concernant l'instrument que vous désirez modifier);
- Déplacez le curseur sur TRIGGER et pressez OK ;
- Amenez le curseur sur ACTION, pressez OK ; puis sélectionnez l'action désirée (entre 0 et 10) et pressez OK (ou BACK pour annuler).
ACTION = 0 signifie que la dynamique ne change pas.
ACTION = 10 correspond à une variation maximale de la dynamique.
Des valeurs plus élevées d'ACTION peuvent être utilisées pour étendre la plage plus basse de certains sons. Cela peut être aussi utilisé par les batteurs frappant plus fort.
Le paramètre ACTION a un effet significatif sur le volume de sortie de l'instrument.
Écoutez le volume de l'instrument avec la dynamique maximale et montez le gain (juste sous ACTION dans le menu) jusqu'à ce que vous atteignez le volume de sortie que vous désirez.
Ce graphique montre comment ACTION modifie le volume de sortie de l'instrument, par rapport au volume standard d'origine.



NOTE : ACTION et GAIN sont des paramètres qui sont sauvegardés dans la mémoire de l'instrument et ne retrouvent donc pas leurs valeurs d'origine après extinction.
Pour restaurer les valeurs d'usine de ces paramètres, sélectionnez l'option RESTORE_FACTORY dans le menu d'instrument.

11. Quelles sont les notes MIDI ?

Les notes MIDI ont 128 niveaux de dynamique, alors que la YES de Mark Drum divise la dynamique du son en 512 niveaux.
Avertissement : quand vous utilisez le MIDI, la YES de Mark Drum subit donc une perte de résolution sonore d'un facteur 4.
Les commandes MIDI sont :
36=grosse caisse, 38=caisse claire, 39=cercle, 40=peau + cercle, 42=charleston fermée, 43=tom 3, 44=pédale de charleston (chick), 45=tom 2, 46=charleston ouverte, 47=tom 1, 49=corps de crash, 50= bord de ride, 51=corps de ride, 52= dôme de ride, 53=PAD1, 55=PAD2, 57=PAD3, 59=PAD4, 61=cercle spécial de caisse claire, 62=étouffement de crash, 62= étouffement de ride, 71=cercle de tom 1, 69=cercle de tom 2, 67=cercle de tom 3.

---

12. Comment sauvegarder un kit personnalisé ?

Chargez tous les sons désirés dans les instruments et réglez comme vous le désirez les paramètres tels que reverb, effets créatifs, égalisation, etc.
Une fois cela fait, pressez la touche CREATE KIT, choisissez le USER KIT dans lequel vous voudriez sauvegarder votre kit de batterie et pressez OK (par exemple, sauvegardez à l'emplacement USER2_SAVE).
Le kit personnel (User Kit) est maintenant mémorisé.
Pour charger ce kit personnel, pressez la touche KIT et faites défiler les kits jusqu'à ce que vous arriviez au nom de kit personnel que vous lui avez assigné (dans notre exemple, USER2).

---

13. Après extinction, quels sont les paramètres qui sont réinitialisés avec leur valeur par défaut ?

À l'extinction du module de sons, tous les paramètres et sons sont ramenés à leur valeur standard.
Les seuls paramètres qui ne changent pas à l'extinction sont les paramètres d'instrument suivants : THRESHOLD, ACTION et GAIN.

---

14. Comment fixer les seuils ?

Chaque instrument a son propre seuil (THRESHOLD), qui détermine le niveau minimal des frappes qui peut être détecté par la batterie. Les valeurs de THRESHOLD vont de 15 à 100, 15 étant la plus basse valeur possible.
Ce réglage n'a pas d'effet sur la dynamique de l'instrument.
Pour le configurer, pressez simplement la touche de l 'instrument que vous voulez modifier (par exemple CRASH) et faites défiler le menu pour trouver TRIGGER (déclencheur).
Pressez OK et vous pourrez accéder au paramètre THRESHOLD. De là, choisissez la valeur désirée.
NOTE : THRESHOLD est conservé dans la mémoire de l'instrument et ne sera pas réinitialisé à sa valeur d'origine après extinction.
Pour restaurer la valeur d'usine du paramètre THRESHOLD, sélectionnez l'option RESTORE_FACTORY dans le menu d'instrument.

15. Comment changer un son de cercle de tom/caisse claire ?

Pressez la touche de l'instrument que vous voulez modifier : SNARE, TOM1, TOM2 ou TOM3. Faites défiler le menu et sélectionnez l'option RIM.
Amenez le curseur sur l'option RIM_SOUND et pressez OK.
Les noms d'instrument apparaîtront : utilisez les touches Haut/Bas ou tournez la molette vers la droite/gauche pour choisir le bon instrument. Après une seconde, l'instrument sera chargé et pourra être joué. Pressez OK pour choisir le son ou pressez à nouveau la touche Haut/Bas ou tournez la molette pour sélectionner un nouvel instrument.
Pressez BACK pour annuler la sélection et retourner au son d'origine.

---

16. Quels sont les sons de caisse claire ?

Les sons de caisse claire sont : HEAD (peau), RIM (cercle) et FULL RIM SHOT (HEAD + RIM).
Par défaut, le son HEAD est déclenché par la peau maillée et le cercle déclenche FULL RIM SHOT. Pour sélectionner seulement le son RIM pour le cercle, sélectionnez SNARE (touche) -> RIM -> FULL_RIM_SHOT. Cela fera alterner entre OFF et ON.
FULL_RIM_SHOT > OFF signifie que le cercle de caisse claire déclenchera le son RIM de caisse claire. FULL_RIM_SHOT > ON signifie que le cercle de caisse claire déclenchera le son FULL RIM SHOT.
Afin de sélectionner un son spécial pour le cercle de caisse claire, tel que des baguettes sur le côté du fût, une cloche ou un autre son spécial, sélectionnez SNARE (touche) -> RIM ->RIM_SOUND et choisissez le son désiré.

---

17. Que signifie Creative FX ?

Les effets créatifs sont des effets spéciaux créés en studio.
Ces sonorités supplémentaires sont associées à certains instruments et peuvent être mixées avec les sons instrumentaux selon un pourcentage qui peut aller de 0 % (pas d'effet) à 100 %. Dans le menu de la touche CREATIVE FX, vous pouvez définir la valeur générale pour la totalité du kit de batterie.
Ensuite, pour chaque instrument, vous devez appliquer un pourcentage de la valeur générale (100 % signifie la totalité de l'effet général, 0 % signifie aucun effet créatif).
Il existe trois types d'effet créatif : PLAYER IMMERSION, LAYER et KALEIDOSCOPIC.
PLAYER IMMERSION :
C'est le son de batterie tel qu'enregistré depuis la position du batteur (pas du public) et qui comprend toutes les vibrations des fûts qui peuvent être ressenties par le batteur. Les sons possédant l'option Player Immersion sont indiqués avec un « P » comme dernière lettre du nom d'instrument.
LAYER :
C'est un son supplémentaire qui peut changer en fonction de l'instrument. Ce peut être un battement de mains ou un autre son, superposé au son de base. Les sons possédant l'option Layer sont indiqués avec un « L » comme dernière lettre du nom d'instrument.
KALEIDOSCOPIC :
Afin d'éviter l'effet « mitraillette », tous les sons de batterie ont de nombreux échantillons enregistrés pour chaque niveau de dynamique. L'effet Kaleidoscopic augmente le nombre de ces couches supplémentaires à un tel niveau que cela peut être employé comme un effet créatif. Les sons possédant l'option Kaleidoscopic sont indiqués avec un « K » comme dernière lettre du nom d'instrument.

18. Qu'est-ce que Player Immersion ?

Voir la question « Que signifie Creative FX ? »

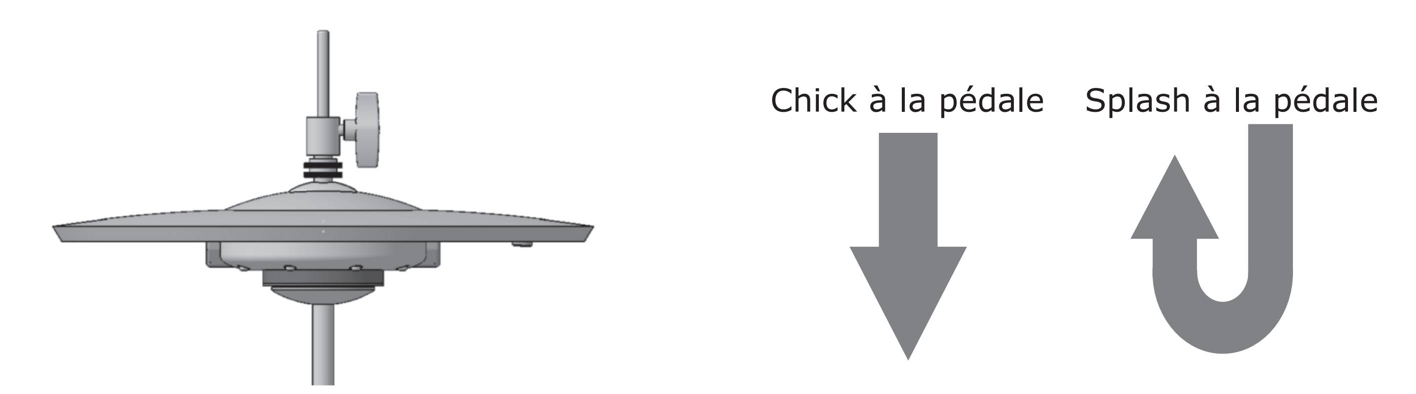
---

19. Comment calibrer la charleston ?

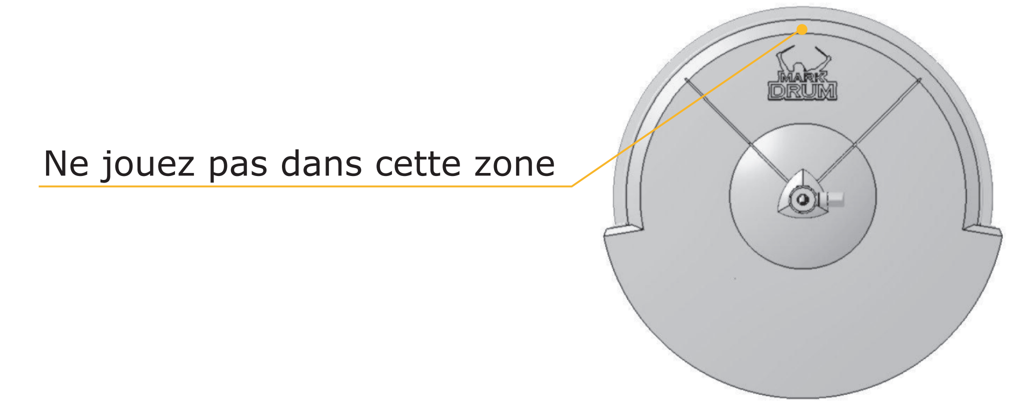
La charleston a un capteur très sensible sous la cymbale et nous vous suggérons de la calibrer chaque fois que vous changez la position de la charleston.
La procédure de calibrage, qui ajuste le capteur de position de la pédale de charleston, est très simple et ne prend que quelques secondes :
- Pressez la touche HIHAT, sélectionnez CALIBRATION et pressez OK ;
- Maintenez enfoncée la pédale de charleston et bloquez la pédale ;
- Frappez délicatement la charleston avec une baguette, sans bouger la pédale ;
- Quand la charleston commence à déclencher un son, le calibrage est terminé.

20. Quels sont les sons de charleston ?

Les sons de charleston sont : flat, chick et splash.



Les sons « flat » sont générés quand la baguette frappe la surface de la charleston alors que la pédale de charleston est fermée.



Chick de charleston : quand on appuie rapidement sur la pédale et qu'on la laisse en position fermée, cela donne un son « Chick ».

Splash de charleston : quand on appuie rapidement sur la pédale et qu'on la relâche immédiatement, cela donne un son « Splash ».

Avertissement : utilisez toujours la rondelle de feutre et la rondelle métallique Mark Drum sous la charleston pour vous assurer que le capteur de pédale de charleston peut être correctement activé.

21. Puis-je changer les options d'enregistrement en boucle (LOOP) ?

L'enregistrement en boucle démarre avec un précompte de deux mesures pour que vous vous familiarisiez avec le tempo, puis le son de métronome change et l'enregistrement démarre et se poursuit durant quatre mesures. Cette configuration ne peut pas être changée. La configuration du métronome peut être changée dans le menu métronome.

---

22. Qu'arrive-t-il si je change de kit alors que la boucle (LOOP) tourne ?

L'option LOOP REC enregistre les frappes du batteur, pas les sons qui sortent. Donc quand une boucle a été enregistrée et est reproduite, changer de kit changera le son de ce qui est lu en boucle.

---

23. Combien de pads auxiliaires puis-je connecter ?

Dans le module de sons, nous avons quatre touches pour les pads auxiliaires : Pad1, Pad2, Pad3, Pad4. Chaque touche contrôle l'instrument auxiliaire correspondant. Nous pouvons brancher jusqu'à quatre pads auxiliaires.

---

24. Si je branche deux grosses caisses, puis-je leur donner des sons différents ?

Vous pouvez brancher deux grosses caisses mais elles joueront le même son de grosse caisse puisque le son s'applique à tous les pads du même type. Vous avez la possibilité de configurer le second pad de grosse caisse avec un son spécial (par exemple une cloche), mais pas avec un autre son du même type (pour avoir par exemple deux sons de grosse caisse différents).

---

25. Puis-je ajouter une seconde cymbale crash ?

Oui. Si vous branchez deux cymbales crash, elles feront jouer le même son. Vous pouvez sélectionner des sons différents en configurant la seconde cymbale crash comme un pad auxiliaire et en choisissant un son de crash différent parmi les sons spéciaux.

---

26. Tous les sons spéciaux sont-ils toujours disponibles ?

Avec Mark Drum, vous pouvez ajouter jusqu'à huit sons spéciaux associés aux quatre cercles de tom/caisse claire et aux quatre pads auxiliaires. Jusqu'à quatre instruments, tous les sons sont disponibles.

---

27. Comment construire un kit avec des sons de percussion sur les cercles de tom ?

Les sons sont divisés en deux catégories : sons spéciaux et sons standard. Les sons spéciaux peuvent être placés sur les cercles ; par exemple, les sons de percussion appartenant à la section des sons spéciaux (pas ceux des kits de batterie standard pour percussion).

28. Quel type de baguettes dois-je utiliser, en bois ou à embout nylon ?

Utilisez les baguettes que vous préférez. Néanmoins, les baguettes à embout nylon sont généralement conseillées afin de réduire les dommages éventuels causés aux peaux maillées.

---

29. Que se passe-t-il si je change les peaux maillées ?

Nous avons essayé différentes peaux maillées de diverses marques et nous avons constaté que la batterie électronique réagissait toujours bien. Choisissez donc bien celle qui vous donne les meilleures sensations.

---

30. Le message d'alerte « PAD CONFLICT » apparaît à l'écran.

Si vous essayez de régler ou de changer un paramètre d'instrument (Threshold, Action, Gain, etc.) alors que deux instruments du même type sont connectés au système de rack (par exemple deux grosses caisses), le module de sons ne peut pas comprendre lequel des deux instruments vous voulez modifier – donc le module de sons rejette la commande et affiche le message de conflit « PAD CONFLICT ».
Pour régler/changer les paramètres d'instrument dans de tels cas, éteignez le module de sons ; débranchez l'« autre pad » du même type que vous ne voulez pas modifier (par exemple une des deux grosses caisses) ; allumez le module de sons et réglez/changez le ou les paramètres comme désiré. Ensuite, vous pouvez reconnecter le second instrument au système de rack.

---

31. Le message d'alerte « ERROR! MORE THAN ONE PAD FOUND! » apparaît à l'écran.

Cet avertissement apparaît durant des procédures qui nécessitent que l'instrument (à modifier) soit directement connecté au module de sons et pas au travers du système de rack. Il peut s'afficher durant les procédures de mise à jour ou de configuration PAD FIRMWARE UPGRADE ou PAD CONFIGURE.
Pour éviter ce message, éteignez le module de sons, déconnectez le câble RJ du système de rack et branchez-le directement à l'instrument à modifier.
Puis rallumez le module de sons et recommencez la procédure.

---

32. Comment vérifier la version de firmware qui est installée dans le module de sons ?

Sélectionnez l'option MENU-> SYSTEM -> SW_REVISION. Les messages suivants apparaîtront (les données ci-dessous ne sont que des exemples) :
SM_1.7 (version du module de sons = rév. 1.7)
DSP V005 (version du processeur de signal numérique (DSP) = 5)
Ensuite, nous verrons les versions de firmware de chaque instrument connecté au système de rack :
KICK 5 (version de grosse caisse =5)
SNARE 5 (version de caisse claire =5)
HIHAT 5 (version de charleston = 5) etc.

26. LISTE DES QUESTIONS POSÉES

1. Comment naviguer dans les menus ?
2. Quelles sont les zones de jeu des cymbales ?
3. Quelle est la configuration standard d'instruments de la YES et quels sont les sons YES Mark Drum?
4. Comment les sons spéciaux sont-ils automatiquement assignés aux cercles de tom et aux pads auxiliaires ?
5. Comment créer un pad auxiliaire ?
6. Comment savoir si un pad auxiliaire est le Pad1, Pad2, Pad3 ou Pad4 ?
7. Comment configurer un tom pour en faire une caisse claire ou vice-versa ?
8. Comment effectuer une mise à jour du firmware du module de sons ?
9. Comment effectuer une mise à jour du firmware d'un instrument ?
10. Comment modifier la dynamique de l'instrument ?
11. Quelles sont les notes MIDI ?
12. Comment sauvegarder un kit personnalisé ?
13. Après extinction, quels sont les paramètres qui sont réinitialisés avec leur valeur par défaut ?
14. Comment fixer les seuils ?
15. Comment changer un son de cercle de tom/caisse claire ?
16. Quels sont les sons de caisse claire ?
17. Que signifie Creative FX ?
18. Qu'est-ce que Player Immersion ?
19. Comment calibrer la charleston ?
20. Quels sont les sons de charleston ?
21. Puis-je changer les options d'enregistrement en boucle (LOOP) ?
22. Qu'arrive-t-il si je change de kit alors que la boucle (LOOP) tourne ?
23. Combien de pads auxiliaires puis-je connecter ?
24. Si je branche deux grosses caisses, puis-je leur donner des sons différents ?
25. Puis-je ajouter une seconde cymbale crash ?
26. Tous les sons spéciaux sont-ils toujours disponibles ?
27. Comment construire un kit avec des sons de percussion sur les cercles de tom ?
28. Quel type de baguettes dois-je utiliser, en bois ou à embout nylon ?
29. Que se passe-t-il si je change les peaux maillées ?
30. Le message d'alerte « PAD CONFLICT » apparaît à l'écran
31. Le message d'alerte « ERROR! MORE THAN ONE PAD FOUND!" apparaît à l'écran.
32. Comment vérifier la version de firmware qui est installée dans le module de sons ?